

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

VICTORIAN ESSENTIAL LEARNING STANDARD – DISCIPLINE BASED LEARNING STRAND ENGLISH.

Esta propuesta plantea los estándares en Inglés para los alumnos del estado de Victorian en Australia.

Estos estándares definen lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de lograr en diferentes niveles. En Inglés Los estándares para evaluar y reportar los logros obtenidos se aplican desde el Nivel 1.

Estos estándares son organizados en tres dimensiones:

1. Reading
2. Learning
3. Speaking and Listening

El aprendizaje en estas dimensiones está interrelacionado. Contribuyen el uno al otro en el logro esperado. Para apoyar el progreso de los estudiantes en las tres dimensiones los aprendizajes son diversos e incluyen contextos y situaciones formales, informales, planificadas y espontáneas.

En este documento no se ha identificado una dimensión que hable específicamente de Comunicación Digital¹, entendiéndolo como tal al fenómeno que surge como efecto de las nuevas tecnologías que se introducen en el campo de la comunicación social.

Estos estándares se espera que sean logrados progresivamente en 7 niveles.

Con la revisión del documento he podido identificar la propuesta de estándares que se ven reforzados con la intervención de plataformas virtuales, herramientas tecnológicas: software hardware y comunicaciones para sostener habilidades propias del Idioma Inglés.

Considero que tener en cuenta esta propuesta no ayuda al objetivo de aprender de otros el planteamiento del estándar de nuestro interés: Comunicación Digital.

¹ Esta novedosa forma de comunicación le abre numerosas puertas al usuario. Le otorga herramientas no sólo para expresarse de forma escrita, sino que le permite usar imágenes, videos, grabaciones de voz, animaciones, hipervínculos, correos electrónicos, blogs, entre otros; para expresar sus pensamientos e ideas.

La era digital le brinda infinitas fuentes de investigación al hombre cibernético; desde rápidos buscadores, hasta fuentes editables. Sin dejar a un lado las redes sociales, herramientas de inmediata y constante actualización que le permiten al consumidor conectarse con otras personas e informarse sobre los acontecimientos más recientes.

Comunicación digital implica también **interacción** y **colaboración** entre todas las personas que hacen uso y que se encuentran interconectados en la red.

Niveles					
1º	2º	3º	4º	5º	6º
They form letters correctly, and use a range of writing implements and software.	They begin to expand their vocabulary and use resources such as dictionaries and spell-checking software. They experiment with written and electronic publishing options. When handwriting, they practise correct letter formation. They contribute to group activities by making relevant comments and asking clarifying questions to facilitate communication	They learn to use a range of resources, including information and communications technology, to revise written work and check spelling. Students recognise that speaking and listening provide opportunities to exchange information, to share and explore ideas, and to express opinions and listen to the opinions of others	They experiment with several strategies when interpreting texts containing some unfamiliar ideas and information, for example, reading on, using diagrams, and differentiating between statements of fact or opinion. nt with several strategies when interpreting texts containing some unfamiliar ideas	They develop a critical understanding about the ways that writers and producers of texts try to position readers to accept particular views of people, characters, events, ideas and information. They discuss the ways in which persuasive texts present opinions and evidence, justify positions and persuade.	They develop a critical understanding of the contemporary mass media and the difference between different media texts, such as current affairs, news articles, features, editorials, documentaries and reviews.
They contribute ideas during class and group discussion, and follow simple instructions. They learn to retell what they have heard and ask and answer simple questions for information and clarification.	They experiment with written and electronic publishing options. When handwriting, they practise correct letter formation.	Through discussion, students develop their understanding of why interpretations of a text may vary, and how the choice of subject matter is influenced by context, the author's purpose, and the intended audience. They read more critically and learn about the use of some simple symbolic meanings and stereotypes in texts.	At Level 4, students produce, in print and electronic forms, a variety of texts for different purposes using structures and features of language appropriate to the purpose, audience and context of the writing	They infer meanings and messages in texts, analyse how social values or attitudes are conveyed, compare the presentation of information and ideas in different texts, and identify cause and effect in informative texts.	They also read, view, analyse and discuss a wide range of informative and persuasive texts and identify the multiple purposes for which texts are created. They draw on a range of strategies to listen to and present spoken texts, including note-taking, combining spoken and visual texts, and presenting complex issues or information imaginatively to interest
	They listen to and interpret texts such as serialised readings or films.				

Elementos de Progresión

Los elementos de progresión en esta propuesta pertenecen al área de Inglés.

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 6 niveles	Desventajas 6 niveles
	<ul style="list-style-type: none">• La propuesta no presenta el detalle de las edades que están comprendidas en estos 6 niveles.• Quien lo ejecute tendría que elaborar un plan de cómo logra distribuye los estándares en toda su educación básica regular.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

No presenta una propuesta en estándares de Comunicación digital o manejo de TICs.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

NATIONAL ASSESSMENT PROGRAM INFORMATION AND COMUNICACION TECNOLOGY LITERACY 2005 - AUSTRALIA

Este documento proporciona información acerca de la evaluación de la Alfabetización en TICs teniendo en cuenta :

- La decisión del Ministerio de Educación en relación a las TICs.
- La Definición de Alfabetización en TICs
- Una descripción del dominio de la Alfabetización en TICs, hilos conductuales y mapas de progreso.
- Tipos de elementos que se utilizarán en la evaluación de la Alfabetización en TICs.
- Finalmente, como se reportarán los resultados de las evaluaciones.

En este documento se explica como antecedente que los Objetivos Nacionales para la escolarización en el siglo XXI, acordados por todos los Estados, Territorios y el Ministerio de Educación de la Commonwealth en 1999, proporciona orientaciones generales para guiar las escuelas y las autoridades educativas, con el objetivo de desarrollar en todos los estudiantes australianos los conocimientos, comprensión, habilidades y valores que necesitan para una vida productiva y gratificante en una sociedad educada, justa y abierta.

Al mismo tiempo, como un respaldo a los Objetivos Nacionales del Ministerio Educación establecieron la medición del desempeño y presentación de informes Taskforce (RTPM) para monitorear los logros de los alumnos en relación con los Objetivos Nacionales. Esto incluyó el desarrollo de medidas de rendimiento clave en **ocho áreas prioritarias**, una de las cuales era de las TIC. Los Objetivos Nacionales especifican que:

“Cuando los estudiantes salen de la escuela deben ser usuarios confiados, creativos y productores de nuevas tecnologías, en particular las tecnologías de la información y la comunicación, y comprender el impacto de estas tecnologías en la sociedad.”

La propuesta plantea 3 estándares y éstos a su vez toman en cuenta los 6 procesos de dominio de la Alfabetización en TICs.

Procesos para la Alfabetización en TICs

1. Acceso a la información - identificación de la información necesaria y saber cómo buscar y recuperar información.
2. Gestión de la información - organizar y almacenar información para la recuperación y la reutilización.
3. Evaluar - reflexionar sobre los procesos utilizados para diseñar y construir soluciones TIC y trata de hacer juicios relativos a la integridad, pertinencia y utilidad de la información.
4. El desarrollo de una nueva comprensión - la creación de información y conocimiento sintentizando, adaptandi, aplicando, diseñando, inventando, patentando.
5. Comunicarse con los demás - intercambio de información mediante el intercambio de conocimientos y la creación de productos de información para adaptarse a la audiencia, el contexto y el medio.
6. El uso de las TIC apropiadamente - toma de decisiones críticas, reflexivas y estratégicas de TIC y sobre el uso de las TIC de manera responsable, considerando aspectos sociales, legales y éticos.

Estándares en Alfabetización en TICs

Los elementos de la definición de alfabetización de las TIC se han agrupado en tres estándares - que trabajan con información, la creación y el intercambio de información y utilizar las TIC de manera responsable. Los estándares A y B son agrupaciones de procesos lógicos del uso de las TIC, mientras que el estándar C se centra en la comprensión de la utilización de las TIC responsable.

Los tres estándares del dominio alfabetización en TIC se describen a continuación:

Estándar A: Trabajar con información

Incluye la identificación de la información necesaria; formulación y ejecución de una estrategia para encontrar la información; hacer juicios sobre la integridad de la fuente y el contenido de la información; y organizar y almacenar la información para su recuperación y reutilización.

Estándar B: Crear y compartir información

Incluye la adaptación y la autoría de la información; el análisis y la toma de decisiones acerca de la naturaleza del producto de la información; reformulación y ampliación de la información existente para desarrollar una nueva comprensión; la colaboración y la comunicación con los demás.

Estándar C: Uso de las TIC de forma responsable

Incluye la comprensión de la capacidad de las TIC para impactar en las personas y la sociedad, y la responsabilidad consiguiente de usar y comunicar la información legal y éticamente.

Planteamos a continuación el detalle del mapa de progreso de esta propuesta, plantea su medición n 6 niveles, los niveles no tienen definidas las edades que le corresponden, por tanto se pueden adaptar según sea la realidad de cada región.

Strand	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
Working with information This strand includes identifying the information needed; formulating and executing a strategy to find information; making judgements about the integrity of the source and content of the information; and organising and storing information for retrieval and reuse.	Uses keywords provided to retrieve information from a single, specified source. Recognises information required. Opens software and saves files	Identifies and uses keywords in a search to locate and retrieve information from various sources. Identifies and records relevant content.	Identifies a search question, terms and suitable sources. Browses and retrieves information. Compares and contrasts information from similar sources. Organises and arranges relevant information and files.	Develops questions or keyword combinations and selects appropriate tools to locate information. Appraises located information for relevance, currency and usefulness. Uses tools to structure, group and reorganise information for retrieval.	Searches for and reviews the information needed, redefining the search to limit or expand. Judges the quality of information for credibility, accuracy, reliability and comprehensiveness. Uses appropriate file formats and procedures to store, protect, retrieve and exchange information.	Uses a range of specialised sourcing tools. Seeks confirmation of the integrity of information from credible, external sources. Uses tools, procedures and protocols to secure and retrieve information.
Creating and Sharing This strand includes: adapting and authoring information; analyse and make choices about the nature of the information product; reframing and expanding existing information to develop new understandings; and collaborating and communicating with others	Identifies and uses some of the basic symbols and functions of software to record ideas.	Uses the functions within software to edit, format, adapt and generate work to achieve a specific purpose and when communicating with others.	Reorganises information from similar sources, using the main ideas. Selects software and tools to combine and transform text, images and other elements. Communicates work using different representations for particular contexts.	Integrates and interprets information from multiple sources. Selects and combines software and tools to structure, link and present work. Communicates work for different purposes, environments and contexts.	Uses tools to interrogate, reframe and adapt information. Uses a range of tools to create and enhance the design, style and meaning of information products to suit the purpose and audience.	Uses specialised tools to control, expand and author information. Produces complex products. Critiques work and applies knowledge of conventions that shape interpretations when communicating across a range of environments and contexts.

Strand	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
Using ICT responsibly This strand includes: understanding the capacity of ICT to impact on individuals and society, and the consequent responsibility to use and communicate information legally and ethically.	Recognises and uses basic terminology and general procedures for ICT. Describes uses of ICT in everyday life.	Identifies codes of conduct and ergonomic practices for ICT. Recognises ICT terminology and use of computers in society.	Recognises fair use, software restrictions and legal requirements. Identifies responsible use of ICT in particular contexts.	Explains the need for laws, codes of conduct and procedures for ICT use in different contexts. Recognises the potential for misuse of ICT and that there are procedures to address this.	Identifies the social, legal, economic and ethical consequences associated with using ICT across a range of environments and contexts.	Explains the impact and influence of ICT over time, recognising the benefits, constraints and influence of social, legal, economic and ethical issues on participation in society.

Elementos de Progresión

Incremento en la complejidad y sofisticación en el uso de TICs.
Manejo de información
Creación de productos y su intercambio en variados entornos.
Ética y responsabilidad. Uso adecuado de las herramientas que se les presenta.

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 6 niveles	Desventajas 6 niveles
<ul style="list-style-type: none">Entre cada nivel se establece elementos de progresión claros, no hay repetición de criterios entre uno y otro nivel.	<ul style="list-style-type: none">Al no especificar las edades que corresponde a cada nivel, dejan la tarea difícil a quienes quieren aplicar estos estándares de distribuir los niveles en diferentes grados escolares.Las habilidades que se solicitan para el Nivel 1 no pueden ser aplicadas a la edad de Pre.escolares, por tanto es una propuesta para grados de la Educación Básica Regular.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

- La propuesta plantea 3 estándares: Trabajando con información, Crear y compartir y Uso responsable de Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Considero que en los estándares falta definir el manejo de herramientas tecnológicas básicas previas que garanticen los aprendizajes planteados.
- Esta propuesta contiene elementos de la Alfabetización en medios además de otras capacidades propias de la tecnología y ciudadanía digital.

- Tiene los elementos de progresión bien identificados, según sus elementos de organización.
- Tanto en Queensland como en Southern Australia se sigue la misma propuesta de Currículo.
- Esta propuesta tiene relación con la ya estudiada anteriormente: ISTE NETS.
- Organiza sus elementos intentando desarrollar capacidades que le permitan a los alumnos resolver problemas y llevar a cabo tareas que le permitan garantizar su aprendizaje.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS DEL LENGUAJE - COLOMBIA

Este documento proporciona información acerca de la evaluación de la Alfabetización en TICs teniendo en cuenta :

Los Estándares Básicos de Competencias en las áreas fundamentales del conocimiento son el producto de un trabajo interinstitucional y mancomunado entre el Ministerio de Educación Nacional y las facultades de Educación del país agrupadas en Ascofade (Asociación Colombiana de Facultades de Educación). Con esta alianza se logró el concurso de muchos actores, entre los cuales se destacan maestros adscritos a instituciones de educación básica y media del país, así como de investigadores, redes de maestros, asociaciones y organizaciones académicas y científicas, y profesionales de varias secretarías de Educación, quienes han participado de manera comprometida en la concepción, formulación, validación y revisión detallada de los estándares a lo largo de algunos años.

Esta propuesta ha sido revisada intentando encontrar una propuesta de Comunicación Digital dentro de los estándares de Lenguaje, encontrando cinco factores de organización:

1. Producción Textual
2. Comprensión e interpretación textual
3. Literatura
4. Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.
5. Ética de la Comunicación.

Estos estándares han sido definidos en 5 niveles o grupos por grados:

1. Grupo 1: 1º a 3º grado
2. Grupo 2: 4º a 5º grado
3. Grupo 3: 6º a 7º grado
4. Grupo 4: 8º a 9º grado
5. Grupo 5: 10 y 11º grado.

Finalmente, el estándar que más se acerca a las habilidades que buscamos en los alumnos peruanos es el de “Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos”. Se detalla a continuación como se distribuyen en los grupos mencionados.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
	1º a 3º	4º y 5º	6º y 7º	8º y 9º	10º y 11º
<p>Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos</p> <p>Enunciado identificador Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten para clasificarla y almacenarla.</p>	<p>Reconozco los medios de comunicación masiva y caracterizo la información que difunden. Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúo. • Caracterizo algunos medios de comunicación: radio, televisión, prensa, entre otros. • Comento mis programas favoritos de televisión o radio. • Identifico la información que emiten los medios de comunicación masiva y la forma de presentarla. • Establezco diferencias y semejanzas entre noticieros, telenovelas, anuncios comerciales, dibujos animados, caricaturas, entre otros. • Utilizo los medios de comunicación masiva para adquirir información e incorporarla de manera significativa a mis esquemas de conocimiento 	<p>Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten, para utilizarla en la creación de nuevos textos. Reconozco las características de los diferentes medios de comunicación masiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciono y clasifico la información emitida por los diferentes medios de comunicación. • Elaboro planes textuales con la información seleccionada de los medios de comunicación. • Produzco textos orales y escritos con base en planes en los que utilizo la información recogida de los medios. • Socializo, analizo y corrijo los textos producidos con base en la información tomada de los medios de comunicación masiva. 	<p>Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten para clasificarla y almacenarla. Reconozco las características de los principales medios de comunicación masiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva. • Recopilo en fichas, mapas, gráficos y cuadros la información que he obtenido de los medios de comunicación masiva. • Organizo (mediante ordenación alfabética, temática, de autores, medio de difusión, entre muchas otras posibilidades) la información recopilada y la almaceno de tal forma que la pueda consultar cuando lo requiera. 	<p>Retomo crítica y selectivamente la información que circula a través de los medios de comunicación masiva, para confrontarla con la que proviene de otras fuentes. Caracterizo los medios de comunicación masiva a partir de aspectos como: de qué manera(s) difunden la información, cuál es su cobertura y alcance, y a qué tipo de audiencia se dirigen, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencio los medios de comunicación masiva de acuerdo con sus características formales y conceptuales, haciendo énfasis en el código, los recursos técnicos, el manejo de la información y los potenciales mecanismos de participación de la audiencia. • Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de información que circula en diferentes medios de comunicación masiva. • Selecciono la información obtenida a través de los medios masivos, para satisfacer mis necesidades comunicativas. • Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de la información que proporcionan fuentes bibliográficas y la que se produce en los contextos en los que interactúo. 	<p>Interpreto en forma crítica la información difundida por los medios de comunicación masiva. Comprendo el papel que cumplen los medios de comunicación masiva en el contexto social, cultural, económico y político de las sociedades contemporáneas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infero las implicaciones de los medios de comunicación masiva en la conformación de los contextos sociales, culturales, políticos, etc., del país. • Analizo los mecanismos ideológicos que subyacen a la estructura de los medios de información masiva. • Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
	1º a 3º	4º y 5º	6º y 7º	8º y 9º	10º y 11º
				<ul style="list-style-type: none"> • Establezco relaciones entre la información seleccionada en los medios de difusión masiva y la contraste críticamente con la que recojo de los contextos en los cuales intervengo. • Determino características, funciones e intenciones de los discursos que circulan a través de los medios de comunicación masiva. • Interpreto elementos políticos, culturales e ideológicos que están presentes en la información que difunden los medios masivos y adopto una posición crítica frente a ellos. 	

Elementos de Progresión

Manejo de información a la que se tiene acceso de acuerdo a la edad.

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 5 grupos	Desventajas 5 grupos
<ul style="list-style-type: none">• El plazo de dos años para exigir el logro de habilidades es un tiempo prudente; sin embargo esta ventaja va unida al tiempo real que se le destine al desarrollo de estas habilidades en las aulas de clase.	<ul style="list-style-type: none">• Las habilidades empiezan a proponerse a partir de 1º grado, por tanto es una propuesta para grados de la Educación Básica Regular y no tiene contemplado la Educación Pre-escolar.• Se observa que algunos indicadores generales o enunciados identificadores se repiten de grupo a grupo, aunque en el detalle de los procesos se encuentra la progresión.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

Esta propuesta plantea sólo un estándar que tiene que ver con Comunicación Digital o Alfabetización en medios, la ubica dentro del aprendizaje fundamental de Lenguaje.

No plantea un manejo avanzado de herramientas tecnológicas que ayuden al objetivo, sino más bien el manejo de información.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

ESTÁNDARES COMUNES ESTATALES PARA LAS ARTES DEL LENGUAJE ESPAÑOL Y PARA LA LECTO-ESCRITURA EN HISTORIA Y ESTUDIOS SOCIALES, CIENCIAS Y MATERIAS TÉCNICAS - ESTADOS UNIDOS.

Los estándares para los grados 6 a 12, que detalla esta propuesta definen lo que los estudiantes deben comprender y ser capaces de hacer al final de cada grado, en conjunto definen las destrezas y los conocimientos que todos los estudiantes deben demostrar.

En esta propuesta se ha encontrado metas de aprendizaje relacionadas con la Comunicación Digital en los siguientes estándares:

Estándares de lectura

1. Ideas clave y detalles.
2. Composición y estructura.
3. Integración de conocimientos e ideas.
4. Nivel de lectura y nivel de complejidad del texto.

Estándares de escritura

1. Tipos de texto y propósitos.
2. Producción y redacción de la escritura.
3. Investigación para la formación y presentación de conocimientos.
4. Nivel de escritura y redacción.

Entre los estándares de lectura, reconocemos el aprendizaje de “integrar y evaluar el contenido presentado en diversos medios de comunicación y formatos incluyendo tanto el contenido cuantitativo y visual , como el presentado en palabras” dentro de la Integración de conocimientos e ideas. como una opción.

Entre los estándares de escritura, se plantea como metas de aprendizaje el uso de la tecnología incluyendo internet para producir y publicar trabajos escritos, en lazar y citar fuentes de información, presenter eficazmente la relación entre la información y las ideas, así como para interactuar y colaborar con otras personas.

Entre los estándares de audición y expresión oral se plantea como meta de aprendizaje el análisis del propósito de la información presentada en diversos formatos y medios. Explican como las ideas aclaran un tema , texto o asunto que se estudia.

Elementos de Progresión

No se observa una continuidad en los ejes, por tanto es difícil determinar elementos de progresión.

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas de la propuesta de ejes de metas de aprendizaje.

En esta propuesta las metas de aprendizaje no tienen ejes definidos, la propuesta contempla relación con la tecnología o la Comunicación Digital en niveles diferentes, y ejes variados.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

ESTÁNDARES DE DESEMPEÑO DE ESTUDIANTES EN EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES – COSTA RICA

Estándar: Ciudadanía y Comunicación (en Entornos Digitales)

Este documento es producto del trabajo del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica y la Fundación Omar Dengo.

Los estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales, establecen lo que el sistema educativo costarricense espera que los estudiantes sepan y estén en capacidad de hacer con las tecnologías digitales, como resultado de su oferta educativa.

Los perfiles de estándares de desempeño se acompañan de una **serie de orientaciones didácticas útiles en el diseño de proyectos y oportunidades de aprendizaje**, para que los estudiantes se apropien de las tecnologías digitales como herramientas para el desarrollo de sus capacidades para razonar, colaborar, participar, emplear el conocimiento para crear, plantearse y resolver problemas, y desenvolverse de manera responsable y segura en los contextos mediados por las tecnologías digitales.

Las tecnologías digitales han marcado nuevas metas para la educación.

En la actualidad, los principales argumentos por los cuales se considera vital que la educación promueva en la ciudadanía la apropiación de las tecnologías digitales, son los siguientes:

1. Las tecnologías digitales son herramientas para el **desarrollo personal y social**. Pueden potenciar el desarrollo de capacidades en las personas, con el fin de propiciar su mejor adaptación al mundo actual y la construcción de los cambios sociales necesarios para incrementar el bienestar humano.
2. Las herramientas tecnológicas requieren de un **manejo responsable** por parte de todas las personas, alineado con el respeto por las leyes, los derechos, la dignidad y el bien común. Para ello, es preciso desarrollar conocimiento sobre la naturaleza de estas tecnologías, y sobre las implicaciones sociales, éticas y económicas de sus diversos usos posibles.
3. La **operación competente** de las tecnologías digitales por parte de las personas es necesaria para acceder a mejores oportunidades laborales, incrementar la productividad, contribuir al crecimiento económico y mejorar

la calidad de vida.

4. La importancia de desarrollar en las personas las competencias requeridas por las dinámicas económicas y sociales del siglo XXI, a saber: **investigar, plantear y resolver problemas, innovar, crear productos, comunicarse y trabajar de manera colaborativa**, local o globalmente, con el apoyo de las tecnologías digitales.¹

Los Estándares

¿Qué son estándares de desempeño?

Los estándares constituyen la descripción de las expectativas de aprendizaje. Los estándares de desempeño de los estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales, especifican qué se espera que estos sepan acerca de las tecnologías digitales, para aprovecharlas en sus procesos de aprendizaje y continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

¿Por qué tener estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales?

Estos estándares de desempeño definen con claridad qué se espera que los estudiantes sepan sobre las tecnologías digitales, así como qué deben estar en capacidad de hacer con ellas al cabo de cada ciclo educativo. Tenerlos y emplearlos permitirá:

1. Alinear la oferta educativa de nuestro país en el campo de las tecnologías digitales, con los requerimientos de la economía y la sociedad global del siglo XXI (competencias del siglo XXI)
2. Articular el trabajo de los educadores en cada ciclo educativo
3. Articular y mejorar la oferta de inclusión de la tecnología en el sistema educativo, desde el pre-escolar hasta el IV ciclo de la educación secundaria
4. Crear indicadores de desempeño que favorezcan el monitoreo y la evaluación del desempeño de los estudiantes
5. Mejorar la equidad de la oferta educativa que involucra tecnologías digitales, al establecer cuáles son los desempeños esperados en todos los estudiantes en cada ciclo educativo
6. Alinear mejor todos los procesos involucrados en una oferta educativa de calidad, con las metas de aprendizaje establecidas para los estudiantes (p. ej.: los procesos de desarrollo profesional docente, diseño curricular y didáctico, asesoramiento y seguimiento, evaluación y monitoreo de aprendizajes de los estudiantes)

¹ Costa Rica Estándares TIC

Esta propuesta plantea 3 áreas de desempeño (dimensiones) útiles para tipificar las competencias deseables en los estudiantes y las cruza con 5 propiedades que permiten obtener los estándares de desempeño.

DIMENSIONES

1. Resolución de problemas e investigación.

Se considera primordial que los estudiantes desarrollen la capacidad de comprender la realidad a través del planteamiento y la identificación de los problemas viables de resolver, que busquen y manejen adecuadamente la información necesaria, y que razonen e interpreten lo necesario con base en dicha información, para poder discernir y plantear soluciones viables y adecuadas a su contexto. Además, se aspira a que estas sean estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida.

2. Productividad

En la actualidad, la sociedad demanda de los ciudadanos el desarrollo de competencias para el aprovechamiento de las tecnologías digitales, en aras de su integración exitosa al mundo laboral y al desarrollo económico y social. La productividad planteada como una dimensión se refiere a que las personas sean capaces de crear o generar productos de manera eficiente, que agreguen valor a su bienestar, en su institución educativa, su comunidad, su país o el mundo.

3. Ciudadanía y comunicación.

Con esta dimensión se alude al fortalecimiento de las competencias de comunicación e interacción a través de los entornos colaborativos de red, para promover la participación democrática y la equidad en los contextos local y global.

PROPIEDADES

Las propiedades son componentes transversales de cada dimensión. Como su nombre lo indica, se refieren a las cualidades o atributos que deberían tener los estándares de desempeño formulados en cada dimensión. Esto no significa que cada estándar deba cumplir todas las propiedades. Los estándares de desempeño, en su conjunto, deben mostrar un balance de estas propiedades.

Se priorizaron cinco propiedades:

- 1. Ética.** La propiedad ética implica que los estudiantes actúen con responsabilidad para manejar las tecnologías digitales y gobernar su uso, respetando la propiedad intelectual, promoviendo el bien común y protegiendo en conjunto a la sociedad, la cultura, el medio ambiente y las ideas democráticas.

- 2. Razonamiento lógico.** El razonamiento lógico señala la necesidad de que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades para analizar y ordenar mentalmente los fenómenos de acuerdo con pautas o supuestos que les permitan llegar a una interpretación o juicio pertinente sobre la realidad, capaz de orientar sus acciones concretas al utilizar las tecnologías digitales para diversos fines.
- 3. Creatividad.** Se espera que los estudiantes, al usar las tecnologías digitales, apliquen su ingenio para generar respuestas novedosas o alternativas, a través de la expresión y contrastación de sus ideas, de la aplicación de supuestos diferentes de los ya conocidos, o bien, de la aplicación de supuestos conocidos a contextos distintos o nuevos.
- 4. Colaboración.** Se considera importante la colaboración como una propiedad de los estándares de desempeño de estudiantes en el uso de tecnologías digitales, en tanto se espera que los estudiantes interactúen de manera constructiva, articulando los esfuerzos propios con los de otras personas, para lograr metas y generar conocimiento.
- 5. Proactividad.** Se refiere a que los estudiantes tengan la disposición adecuada y realicen las acciones necesarias para hacer que las cosas sucedan, con el fin de lograr sus propósitos. Se espera que desarrollen o fortalezcan su iniciativa para asumir los riesgos y las responsabilidades asociados al desarrollo y puesta en práctica de ideas innovadoras, que les posibiliten obtener beneficios para sí mismos, sus familias, empresas, instituciones, organizaciones o comunidades.

ESTANDARES

Resolución de problemas e investigación

Los estudiantes son capaces de utilizar las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento y resolución de problemas, que les permitan comprender y aprender sobre aspectos de su interés y responder a los requerimientos de las situaciones que enfrentan en su vida cotidiana.

Los estudiantes:

1. Formulan estrategias efectivas para guiar la indagación individual y colaborativa en una variedad de fuentes y medios.
2. Utilizan independientemente criterios para valorar la confiabilidad y validez de la información.

3. Razonan, toman decisiones y plantean soluciones con base en el manejo ético de la información confiable y pertinente para sus propósitos y contextos.
4. Plantean problemas viables de ser resueltos con los recursos disponibles, a partir de situaciones de la vida cotidiana.
5. Formulan y desarrollan proyectos colaborativos para indagar y aprender lo que requieren en situaciones de interés o en las que no tienen los conocimientos necesarios, empleando intensivamente las tecnologías digitales a lo largo de todo el proceso.
6. f. Hacen sus propios aportes y propuestas de acción o mejora, para una variedad de audiencias.

Productividad

Los estudiantes son capaces de utilizar las tecnologías y los recursos digitales para crear o generar productos innovadores, de manera eficiente, que agreguen valor a su bienestar, a su institución educativa, su comunidad o su país.

Los estudiantes:

1. Comprenden el funcionamiento de los recursos, herramientas y sistemas tecnológicos.
2. Seleccionan y usan aplicaciones y recursos digitales efectiva, productiva, creativa y responsablemente.
3. Respetan las reglas y los procedimientos establecidos en los lugares de acceso público a tecnologías digitales y a las redes informáticas, y comprenden por qué es necesario hacerlo.
4. Dan el mantenimiento adecuado a las herramientas y a los recursos digitales que utilizan (solución de problemas de *hardware*, *software*, redes y cuidado de la seguridad).
5. Identifican en su contexto las problemáticas, situaciones u objetivos más relevantes para desarrollar sus producciones digitales.
6. Seleccionan la información pertinente y la usan para desarrollar producciones digitales, propuestas propias e innovadoras.
7. Aprovechan las tecnologías digitales para trabajar colaborativamente en pro de sus objetivos.

Ciudadanía y comunicación

Los estudiantes son capaces de comunicarse e interactuar, de manera responsable y segura, con otras personas y comunidades a través de los entornos colaborativos de la Internet, para participar en la equidad y la democracia en los contextos local y global y promoverlas.

Los estudiantes:

1. Identifican en la Internet los entornos colaborativos más pertinentes y seguros para lograr sus objetivos.
2. Utilizan las posibilidades abiertas por la Internet para participar responsablemente en la discusión y toma de decisiones sobre asuntos locales, nacionales o globales.
3. Consiguen apoyo o asesoramiento específico para asuntos de su interés, a través del uso correcto de los entornos colaborativos en la Internet.
4. Respetan el bien común y resguardan su seguridad personal mientras aprovechan los diferentes entornos colaborativos que ofrece la Internet.
5. Demuestran iniciativa cuando usan los entornos colaborativos de la Internet para encontrar soluciones, lograr objetivos y llegar a acuerdos con otras personas.
6. Comprenden los intereses subyacentes a diversos tipos de usos de las producciones y las tecnologías digitales, y discriminan los usos éticos y legales de los que no lo son.
7. Identifican y valoran las implicaciones económicas, socioculturales y éticas de las tecnologías digitales sobre diversos grupos de personas en la sociedad.

FINALMENTE, nosotros tomaremos como referencia el Estándar N° 03: Ciudadanía y Comunicación, ya que nuestra tarea es investigar sobre el tópico “Comunicación Digital”

Presentamos los perfiles de estándares por ciclo educativo.

Dimensión	Descripción	Perfil Preescolar	Perfil I ciclo	Perfil II Ciclo	Perfil III Ciclo	Perfil IV Ciclo
			6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años
Ciudadanía y Comunicación (en entornos tecnológicos)	Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.	<p>Reconocen que las computadoras ayudan a las personas a comunicarse y compartir información. .</p> <p>Reconocen que las computadoras pueden conectarse entre sí en una red.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen que las personas pueden comunicarse usando las computadoras, a través de imágenes, sonidos y textos (chat, mensajería instantánea, correo electrónico, foros, telefonía, entre otros medios). • Conocen que es importante seguir ciertas reglas a la hora de usar la Internet. • Guardan sus trabajos en una intranet y los recuperan desde diferentes computadoras, con 	<p>Conocen que las redes de computadoras posibilitan comunicarse, guardar y compartir información, local (intranet) y globalmente (Internet).</p> <p>Reconocen la existencia de las redes de computadoras (intranet localmente e Internet globalmente).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen cuáles son las herramientas de comunicación de la Internet más utilizadas por las personas (p. ej.: correo electrónico y chat). • Se comunican con otros compañeros a través del correo electrónico, o de otros recursos digitales disponibles y 	<p>Utilizan de manera guiada los entornos colaborativos de red, para desarrollar una tarea de interés, con la participación virtual de otras personas. Participan en los entornos colaborativos indicados por el educador, con el fin de realizar tareas y lograr los objetivos de proyectos escolares.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen la existencia de diversos tipos de entornos colaborativos en la Internet y para qué fines correctos o incorrectos pueden utilizarse. • Saben por qué en la Internet no deben revelar información personal, propia o de terceras personas. • Explican, con la 	<p>Comprenden el funcionamiento, las interacciones apropiadas y las potencialidades de los entornos colaborativos en la Internet. Participan en diversos entornos colaborativos en la Internet, para lograr objetivos específicos y conocer su funcionamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunican efectivamente sus ideas o propuestas alrededor de un objetivo, al participar en un entorno colaborativo de la Internet (foros, redes sociales, cursos virtuales, entre otros). • Comprenden los riesgos de no 	<p>Aprovechan las posibilidades de comunicación e interacción de los entornos colaborativos en la Internet, para fortalecer su participación en comunidades y asuntos globales y locales. Identifican los entornos colaborativos en Internet más pertinentes para lograr sus objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizan las posibilidades abiertas por la Internet para participar en la discusión y toma de decisiones sobre asuntos nacionales o globales. • Consiguen apoyo

Dimensión	Descripción	Perfil Preescolar	Perfil I ciclo	Perfil II Ciclo	Perfil III Ciclo	Perfil IV Ciclo
			6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años
		ayuda del educador.	<p>adecuados para niños (p. ej.: los foros).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunican de manera respetuosa y segura con otras personas, a través de los recursos de una red (local o global), siguiendo las recomendaciones del educador. 	<p>ayuda del educador, las consecuencias de usar la Internet para perjudicar a otras personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantienen una interacción respetuosa con las otras personas, a través de los canales de interacción indicados por el educador. 	<p>mantener una interacción segura en los ambientes colaborativos que ofrece la Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entienden los beneficios de mantener una interacción respetuosa del bien común en los ambientes colaborativos que ofrece la Internet. • Formulan propuestas y expresan sus ideas para encontrar soluciones y llegar a acuerdos con otras personas, mediante la interacción respetuosa en entornos colaborativos de red. 	<p>o asesoramiento específico para asuntos de su interés, a través del uso correcto de los entornos colaborativos en la Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetan el bien común y resguardan su seguridad personal mientras aprovechan los diferentes recursos colaborativos que ofrece la Internet. • Demuestran iniciativa cuando emplean los entornos colaborativos de la Internet para encontrar soluciones, lograr objetivos y llegar a acuerdos con otras personas.

Dimensión	Descripción	Perfil Preescolar	Perfil I ciclo	Perfil II Ciclo	Perfil III Ciclo	Perfil IV Ciclo
			6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años
		<p>Reconocen los principales usos que las personas pueden dar a las computadoras (comunicación, entretenimiento, creación, trabajo).</p> <p>Reconocen que en las computadoras pueden jugar, comunicarse o crear, utilizando diferentes softwares.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relacionan las aplicaciones de software que emplean en la escuela con su uso principal. • Explican a otros compañeros o al educador para qué sirve lo que hacen con la computadora. 	<p>Reconocen cuáles usos de las tecnologías digitales pueden ser positivos o negativos para ellos mismos o para otras personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • • <p>Identifican al menos tres usos diferentes que se pueden dar a las tecnologías y a las producciones digitales (investigación, comunicación, entretenimiento, servicios, comercio, entre otros). Diferencian cuáles usos de las tecnologías digitales pueden apoyarlos o perjudicarlos, tanto a sí mismos como a otras personas (p. ej.: revelar información privada). Explican las razones por las cuales creen</p>	<p>Señalan las consecuencias positivas y negativas que pueden tener los diversos usos de las tecnologías y de las producciones digitales, para sí mismos, sus compañeros y sus comunidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la orientación del educador, analizan posibles consecuencias de distintos usos dados a las tecnologías o a las producciones digitales. • Explican por qué un cierto uso de las tecnologías o de las producciones digitales puede resultar positivo o negativo para sí mismos o para otras personas. • Explican su posición personal sobre cómo 	<p>Comprenden las repercusiones que pueden tener los diversos usos de las tecnologías y de las producciones digitales en la vida de las personas.</p> <p>Discuten las posibles consecuencias de usos de las tecnologías o de las producciones digitales que pueden ser ilegales o incorrectos (piratería, difamación, entre otros). Debaten sobre las formas en que se pueden obtener ganancias económicas con las tecnologías digitales (software con licencia, venta de bienes y servicios,</p>	<p>Valoran críticamente las implicaciones éticas, legales y socioculturales de los diversos usos que se pueden dar a las tecnologías y a las producciones digitales.</p> <p>. Analizan los intereses subyacentes a diversos tipos de usos de las producciones y las tecnologías digitales. . Diferencian las formas de hacer dinero con las tecnologías digitales que pueden apoyar a las personas, de las que pueden perjudicarlas, así como cuáles son legales y cuáles no.</p>

Dimensión	Descripción	Perfil Preescolar	Perfil I ciclo	Perfil II Ciclo	Perfil III Ciclo	Perfil IV Ciclo
			6 a 9 años	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años
			que un uso dado a una tecnología o a una producción digital los puede apoyar, o bien, los puede perjudicar.	se deberían usar las tecnologías y las producciones digitales y por qué. <ul style="list-style-type: none"> • Identifican los cambios más importantes en la vida de la gente, derivados del desarrollo de las tecnologías digitales. 	publicidad, entre otras). Analizan las consecuencias que el desarrollo de las tecnologías digitales ha tenido sobre la vida de las personas. Explican por qué son importantes las tecnologías digitales. Señalan distintas formas en que las tecnologías digitales pueden obstaculizar o apoyar el logro de sus propias metas.	<ul style="list-style-type: none"> • Discuten las formas en que las tecnologías digitales pueden ser accesibles para todas las personas o discriminar a ciertos grupos. • Citan aspectos relevantes que forman parte de la discusión nacional o global con respecto a las tecnologías digitales.

Elementos de Progresión

Comprensión de los conceptos de tecnologías de información y comunicaciones, con especial énfasis en plataforma web.

Uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 5 ciclos	Desventajas 5 ciclos
<ul style="list-style-type: none">Las edades correspondientes a cada ciclo permiten hacer cortes de progresión espaciados por un promedio de 3 años, lo que da tiempo prudente para alcanzar los estándares de desempeño.	<ul style="list-style-type: none">En el Ciclo I, las edades de los alumnos van de 6 a 9 años, es el ciclo con más años de trabajo en el logro de estándares, opino que éstos alumnos son más compatibles en el desarrollo de habilidades y con los alumnos del ciclo II.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

Esta propuesta es a mi parecer la más completa, ya que contiene capacidades tanto de manejo de información, alfabetización en medios como herramientas tecnológicas.

Aunque el estándar elegido para ser estudiado es el de “Ciudadanía y Comunicación” la propuesta completa, contempla un estándar de Resolución de Problemas e investigación y otro de Productividad, estos tres elementos se complementan y pueden convertirse en capacidades transversales a todas las demás áreas conocidas como aprendizajes esenciales.

Es interesante ver como en la preparación de los alumnos en estas tres grandes áreas logramos proveer al alumno de herramientas que lo ayuden a enfrentar los retos del mundo actual.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

Currículo Nacional para Inglaterra

TECNOLOGÍA EN INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN [TIC] ¹

El Currículo Nacional para Inglaterra es un documento que fija una serie de pautas para orientar el aprendizaje de los estudiantes ingleses. Determina el contenido de lo que debe ser enseñado, y establece los indicadores de logro para el aprendizaje. Igualmente determina cómo presentar evaluaciones y reportes. Este currículo, por lo tanto, ofrece a los profesores, estudiantes, padres, empleados y a la comunidad en general, una clara información de los niveles de conocimiento que los jóvenes deben adquirir en la escuela. Todo esto permite a los colegios, de acuerdo a sus necesidades particulares, desarrollar un programa distintivo y propio, relacionado con los comportamientos grupales étnicos, arraigados en las comunidades locales.

Esta propuesta se desarrolla en los siguientes niveles:

Etapas Clave 1 - Estudiantes entre 5 y 7 años de edad

Etapas Clave 2 - Estudiantes entre 7 y 11 años de edad

Etapas Clave 3 - Estudiantes entre 11 y 14 años de edad

Etapas Clave 4 - Estudiantes entre 14 y 16 años de edad

La propuesta presenta la siguiente estructura en cuanto a habilidades y destrezas que los alumnos deben alcanzar en el manejo de las Tecnologías en Información y Comunicación:

Nº Strand	Strand	Descripción
1	Conocimiento	Exploración de herramientas, uso responsable y oportuno de las mismas
2	Destrezas	Habilidades de manejo de las herramientas
3	Comprensión	Manejo de información, alfabetización en medios.

¹ Fuente: <http://www.eduteka.org/modulos/11/338>

Durante las 4 etapas clave se desarrollan los 3 strands o hilos conductores de manera progresiva aunque no necesariamente continua.

Esta propuesta se basa también en los Estándares para alumnos propuesto por el ISTE-NETS.

Como expectativas de logro al finalizar cada etapa clave se presentan:

Etapas clave	Expectativa de logro, lo que los alumnos deben ser capaces de lograr:
<i>Etapas Clave 1 - Estudiantes entre 5 y 7 años de edad</i>	<ul style="list-style-type: none">• El trabajo con un amplio espectro de información para investigar las diferentes maneras en que puede presentarse [por ejemplo, información acerca del sol presentada en forma de poema, de cuadro o de patrón de sonido]• La exploración de diversas herramientas de las TIC's [por ejemplo, floor turtle, software de procesador de textos, juego de aventura]• la conversación acerca de los usos de las TIC's dentro y fuera de la escuela.
<i>Etapas Clave 2 - Estudiantes entre 7 y 11 años de edad</i>	<ul style="list-style-type: none">• El trabajo con una variedad de información, para considerar sus características y propósitos [por ejemplo, recoger datos actuales de internet y hacer un sondeo en su clase para comparar los hallazgos]• Trabajar con otros para explorar diversas fuentes de información y diversas herramientas de las TIC's [por ejemplo, indagar en internet información acerca de una parte diferente del mundo, diseñar patrones de textiles mediante el uso de software de gráficas, usar herramientas de las TIC's para captar y cambiar sonidos]• Investigar y comparar los usos de las TIC's dentro y fuera de la escuela.
<i>Etapas Clave 3 - Estudiantes entre 11 y</i>	<ul style="list-style-type: none">• El trabajo con una amplia gama de información para estudiar sus características, estructura,

14 años de edad	<p>organización y propósitos [por ejemplo, utilizando base de datos, hoja electrónica y software de presentación para manejar la información de los socios y las finanzas de un club, y presentar el informe anual]</p> <ul style="list-style-type: none"> • El trabajo con otros para explorar diversas fuentes de información y herramientas de las TIC's, en diferentes contextos • El diseño de sistemas de información, y la evaluación y la sugerencia de mejoras en los sistemas existentes [por ejemplo, la evaluación de un sitio de la web o la investigación, diseño y producción de una presentación en multimedia para un tema de ciencias] • la comparación del uso que hacen de las TIC's con el uso que se les da en el mundo más amplio.
Etapa Clave 4 - Estudiantes entre 14 y 16 años de edad	<ul style="list-style-type: none"> • La confrontación con problemas exigentes en una diversidad de contextos, inclusive el trabajo en otros temas • La utilización de una gama de fuentes de información y herramientas de las TIC's, para mejorar la eficiencia y ampliar la competencia • El trabajo con otros para explorar, elaborar y transmitir información • El diseño de sistemas de información, y la evaluación y sugerencias de mejoras de sistemas existentes, teniendo en mente el uso que otros les puedan dar [por ejemplo, diseñar un sistema integrado para administrar la producción teatral de una escuela o una compañía pequeña] • La comparación del uso que ellos hacen de las TIC's, con el uso que le dan en el mundo más amplio.

Como expectativas generales de logro, como estándares, porque es lo que se quiere lograr a lo largo de la escolaridad de los alumnos de Inglaterra, ellos plantean:

Que a los alumnos debe enseñárseles a ser independientes, responsables, eficaces y reflexivos en la selección, elaboración y uso de las fuentes de información y de las herramientas de las TIC's como apoyo de su trabajo, inclusive en la aplicación en otras áreas de estudio y en otros contextos [por ejemplo, experiencia de trabajo, actividad en la comunidad]

Que a los alumnos debe enseñárseles a integrar, en su trabajo con las TIC's, los cuatro aspectos cubiertos por el tema general de Conocimiento, destrezas y comprensión.

Elementos de Progresión

Conocimientos
Destrezas
Comprensión

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 4 niveles	Desventajas 4 niveles
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer niveles de progresión en cuatro etapas es realista para 	<ul style="list-style-type: none"> • La etapa clave 2, abarca un rango muy grande de edades y grados,

un aprendizaje con poco tiempo de implementación.	<p>es preferible tener expectativas de logros cada dos años o lo más cada tres años.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La etapa clave 3, no engloba características comunes en el desarrollo evolutivo de los alumnos, el rango al igual que los
---	--

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

- En esta propuesta los estándares no están definidos como tal, sino con planteados como las expectativas de logro general que quieren alcanzar en los alumnos cuando culminen su formación básica regular.
- Los “2 estándares” que se quieren alcanzar en los alumnos de Inglaterra buscan el uso autónomo, oportuno, crítico y responsable de las tecnologías, con énfasis en la aplicación de este aprendizaje en las demás dimensiones de la vida el estudiante.
- El desarrollo de estos aprendizajes deben garantizar que los estudiantes puedan desenvolverse en ámbitos de la vida universitaria y profesional.
- Es interesante encontrar en la descripción de los ejes de progresión esta combinación de manejo de herramientas, manejo de información y la responsabilidad en el uso de las mismas. Elemento que deberíamos contemplar en la propuesta peruana.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

ESTÁNDARES NACIONALES (EEUU) DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA ESTUDIANTES (NETS-S 2007)

Los estándares de esta propuesta son planteados como “Lo que los estudiantes deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital...”

PERFILES DE ESTUDIANTES COMPETENTES EN TIC

Un componente central del Proyecto NETS•S (National Educational Technology Standards for Students) es el desarrollo de un conjunto general de perfiles que describen a los estudiantes competentes en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en momentos críticos de su desarrollo durante su educación preuniversitaria. Estos perfiles se basan en la creencia fundamental de ISTE (International Society for Technology in Education) de que todos los estudiantes deben tener oportunidades regulares de utilizar las TIC, para desarrollar habilidades que fortalezcan la productividad personal, la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración tanto en el aula, como en la vida diaria. Unidos a los estándares, los perfiles ofrecen un conjunto de ejemplos que indican como preparar a los estudiantes para ser aprendices durante toda la vida, y miembros aportantes de una sociedad global.

Los ejemplos que se presentan por ciclos son una muestra de posibilidades inspiradoras, los perfiles no deben considerarse como un currículo completo.

Es importante recordar que los perfiles son indicadores de logros en ciertas etapas en la educación Básica primaria, Básica secundaria y en la Media y que el éxito en el alcance de los indicadores por parte de los estudiantes se basa en la premisa de que estos tienen acceso regular a una variedad de herramientas de las TIC. Las habilidades se presentan y refuerzan a lo largo de varios niveles de grados escolares antes de que se adquiera la destreza. Si el acceso anteriormente dicho es un problema, los indicadores de los perfiles deberán adaptarse para ajustarlos a la realidad local.

Tanto los estándares como los perfiles se basan en aportes y retroalimentación hechos por expertos en la enseñanza de las TIC, además de educadores de muchas partes del mundo, incluyendo docentes, administradores, formadores de docentes y especialistas en construcción curricular. También los estudiantes tuvieron la oportunidad de hacer contribuciones y dar retroalimentación. Adicionalmente, estos documentos renovados reflejan información proveniente de la literatura académica.

Esta propuesta plantea 6 estándares a ser trabajados en 4 niveles - Perfiles.

Estándares

1. Creatividad e innovación

Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC. Los estudiantes:

- a. Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- b. Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
- c. Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- d. Identifican tendencias y prevén posibilidades.

2. Comunicación y Colaboración

Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros. Los estudiantes:

- a. Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.
- b. Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
- c. Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas.
- d. Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas.

3. Investigación y Manejo de Información

Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información. Los estudiantes:

- a. Planifican estrategias que guíen la investigación.
- b. Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios.
- c. Evalúan y seleccionan fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.
- d. Procesan datos y comunican resultados.

4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones

Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados. Los

estudiantes:

- a. Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.
- b. Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.
- c. Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.
- d. Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.

5. Ciudadanía Digital

Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas . Los estudiantes:

- a. Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.
- b. Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.
- c. Demuestran responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida.
- d. Ejercen liderazgo para la ciudadanía digital.

6. Funcionamiento y Conceptos de las TIC

Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC. Los estudiantes:

- a. Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
- b. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
- c. Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.
- d. Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Niveles

1. Nivel 1 : Pre-Kinder a 2º grado : Edad 4 a 8 años.
2. Nivel 2 : 3º a 5º grado: Edad 8 a 11 años.
3. Nivel 3 : 6º a 8º grado: Edad 11 a 14 años.
4. Nivel 4 : 9º a 12º grado: Edad 14 a 18 años.

El estándar de Comunicación Digital no ha sido encontrado como tal, sin embargo sí se ha identificado tres de los seis propuestos como aprendizajes que ayudan a trabajar la Comunicación Digital en alumnos de Educación Básica Regular. Se presenta a continuación el detalle por niveles.

Nº Estándar	Estándar	Descripción	Ciclo I	Ciclo II	Ciclo III	Ciclo IV
			PreKinder - 2º grado	3º a 5º grado	6º a 8º grado	9º a 12º grado
2	Comunicación y Colaboración	Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.	1. Ilustrar y comunicar ideas y cuentos originales utilizando herramientas y recursos digitales multimediales.	1. Producir una historia, rica en el uso de medios digitales, acerca de un evento local importante basada en entrevistas en primera persona.	1. Crear animaciones o videos originales para documentar eventos escolares, comunitarios o locales	1. Crear y publicar una galería de arte en línea, con ejemplos y comentarios que demuestren la comprensión de diferentes períodos históricos, culturas y países.
			2. Involucrarse en actividades de aprendizaje con aprendices de múltiples culturas mediante el correo electrónico y otros medios digitales.		2. Participar en un proyecto de aprendizaje cooperativo dentro de una comunidad de aprendices en línea.	
			3. Utilizar, en un grupo de trabajo colaborativo, varias tecnologías para realizar una presentación digital o un producto para un área curricular.			

3	Investigación y Manejo de Información	Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información	1. Encontrar y evaluar información relacionada con un personaje o un evento, actual o histórico, utilizando recursos digitales.	1. Reconocer sesgos en recursos digitales cuando, con la guía del docente, investiga un tema medioambiental.	1. Evaluar críticamente recursos digitales para determinar la credibilidad tanto del autor como del editor y la pertinencia y exactitud del contenido.	1. Seleccionar herramientas o recursos digitales a utilizar para llevar a cabo una tarea del mundo real y justificar la selección en base a su eficiencia y efectividad.
			2. Identificar, investigar y recolectar datos sobre un tema medioambiental utilizando recursos digitales y proponer para este, una solución acorde con su nivel de desarrollo.	2. Seleccionar y aplicar herramientas digitales para recolectar, organizar y analizar datos para evaluar teorías o comprobar hipótesis.	2. Utilizar tecnologías de recolección de datos como sondas, computadores de mano y sistemas de mapeo geográfico para coleccionar, ver, analizar e informar resultados sobre problemas relacionados con algunas áreas curriculares.	2. Identificar un problema global complejo, desarrollar un plan sistemático para investigarlo y presentar soluciones innovadoras y sostenibles en el tiempo.
				3. Identificar e investigar un tema global y proponer posibles soluciones utilizando herramientas y recursos digitales.	3. Seleccionar y utilizar herramientas y recursos digitales apropiados para realizar una variedad de tareas y solucionar problemas.	

5	Ciudadanía Digital	Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas.	1. Demostrar el uso seguro y cooperativo de las TIC.	1. Poner en práctica la prevención de lesiones, cuando se utilizan las TIC, aplicando diversas estrategias ergonómicas.	1. Utilizar colaborativamente, con otros aprendices, herramientas digitales de autor para explorar contenidos curriculares comunes desde perspectivas multiculturales.	1. Analizar capacidades y limitaciones de los recursos TIC tanto actuales como emergentes y evaluar su potencial para atender necesidades personales, sociales, profesionales y de aprendizaje a lo largo de la vida.
				2. Debatir el efecto de las TIC tanto existentes, como emergentes, en las personas, la sociedad y la comunidad global.		2. Diseñar un sitio Web que cumpla con requisitos de acceso.
						3. Modelar comportamientos legales y éticos cuando se haga uso de información y tecnología (TIC), seleccionando, adquiriendo y citando los recursos en forma apropiada.

						4. Crear presentaciones mediáticas enriquecidas para otros estudiantes respecto al uso apropiado y ético de herramientas y recursos digitales.
--	--	--	--	--	--	--

Elementos de Progresión

Estándar	Elemento de progresión 1	Elemento de progresión 2
Comunicación y Colaboración	Creación de productos para comunicar. <i>Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.</i>	Aprendizaje colaborativo <i>Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.</i>
Investigación y manejo de información.	Procesamiento de datos y comunicación de resultados en un entorno digital. <i>Recolectar, seleccionar, organizar, analizar datos y procesarlos para presentar soluciones innovadoras.</i>	Manejo de información y recursos digitales. <i>Elegir de manera oportuna, crítica y responsable fuentes de información y herramientas digitales para realizar una tarea del mundo real y justificar la selección en base a su eficiencia y efectividad.</i>
Ciudadanía Digital	Uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC. <i>Poner en práctica la prevención de lesiones físicas (ergonomía), morales, psicológicas, intelectuales por la información presentada en las plataformas digitales.</i>	Responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida. <i>Actitud positiva frente al uso de tecnologías para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.</i>

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 5 grupos	Desventajas 5 grupos
<ul style="list-style-type: none">• La propuesta de 4 ciclos para medir las progresiones en los estándares planteados es realista, garantiza de alguna manera el cumplimiento de los logros esperados.	<ul style="list-style-type: none">• En el ciclo I están unidos los grados de Prekinder (4 años) hasta 2º grado; considero que los grados de Pre-escolar deben tener sus propios parámetros de medición por la particularidad del ciclo evolutivo.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

- Los 6 estándares propuestos por el ISTE-NETS responden a las habilidades que los alumnos deben tener en el siglo XXI, con las exigencias y necesidades que el mundo actual les pide a nivel de TICs.
- Los 3 estándares escogidos por ser los más compatibles con la “Comunicación Digital” encuentran similitud con la propuesta de otros países.
- Entendiendo mejor la competencia 6 del Marco Curricular Nacional, concluyo que los 6 estándares son importantes de revisar y plantear como alternativa; sin embargo uniría el estándar de Investigación y manejo de información con el de Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, en uno sólo que trate el “Manejo de información”.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

THE ONTARIO CURRICULUM: LANGUAGE Grades 1 - 8

Área: Media Literacy o Alfabetismo en Medios.

Se ha revisado el curriculum de Lenguaje de Ontario, buscando identificar la descripción de aprendizajes que respondan al estándar de Comunicación Digital, y aunque no se ha encontrado como tal, si se ha identificado el area de Media Literacy o Alfabetismo en Medios.

Mientras que la alfabetización tradicional puede centrarse principalmente en la comprensión de la palabra, la alfabetización mediática se centra en la construcción de sentido a través de la combinación de varios medios de comunicación "lenguas" - imágenes, sonidos, gráficos y palabras.

La alfabetización de medios explora el impacto y la influencia de los medios de comunicación y la cultura popular en los textos que se examinan, tales como películas, canciones, videojuegos, figuras de acción, anuncios, portadas de CD, ropa, carteles, programas de televisión, revistas, periódicos, fotografías y websites. Estos textos abundan en esta era de la información electrónica, y los mensajes que transmiten, tanto explícita como implícitamente, pueden tener una influencia significativa en la vida de los estudiantes. Por esta razón, el pensamiento crítico asume un significado especial, ya que se aplica al análisis de los productos de los medios y sus mensajes. La comprensión de cómo se construyen los textos mediáticos y por qué son producidos permite a los estudiantes responder de forma inteligente y responsable.

Los estudiantes deben ser capaces de diferenciar entre hechos y opiniones; evaluar la credibilidad de las fuentes; reconocer sesgos; y cuestionar las representaciones de la violencia y el crimen.

El repertorio de habilidades de comunicación de los estudiantes debe incluir la capacidad de crítica interpretando los mensajes que reciben a través de los diversos medios de comunicación y utilizar estos medios de comunicación para comunicar sus propias ideas de manera efectiva. Habilidades relacionadas con los medios de comunicación de alta tecnología, como Internet, el cine y la televisión

son particularmente importantes debido al poder e influencia que estos medios ejercen en nuestras vidas y en la sociedad. Familiarizarse con estos y otros medios puede ampliar considerablemente la gama de recursos disponibles para los estudiantes, sus capacidades expresivas y comunicativas, y sus oportunidades profesionales en el campo de la información.

Para desarrollar sus habilidades de Alfabetización en Medios, los estudiantes deben tener la oportunidad de ver, analizar y discutir una amplia variedad de media texts y relacionarlos con su propia experiencia. También deben tener la oportunidad de utilizar las tecnologías disponibles para crear textos mediáticos de diferentes tipos (por ejemplo, gráficos por ordenador, dibujos animados, diseños gráficos, podcasts, videos cortos, páginas web).

Esta propuesta tiene cuatro expectativas generales de lo que los estudiantes deben lograr:

1. Demuestran la comprensión de una variedad de mensajes mediáticos.
2. Identificar algunas formas de mensajes mediáticos y explicar como usan sus propias convenciones y técnicas para crear un significado.
3. Crean una variedad de textos mediaticos para diferentes propósitos y audiencias, usando formas, convenciones y técnicas apropiadas.
4. Reflexionar e identificar sus fortalezas, áreas por mejorar, y estrategias que encontraron más útiles en la comprensión y creación de textos mediáticos.

Estas expectativas se distribuyen progresivamente en 8 niveles, no se detalla las edades que corresponden a cada nivel.

A continuación se presenta la organización de los estándares con sus expectativas específicas.

Nº Estándar	Estándar	Expectativas específicas
1	Demonstrate an understanding of a variety of media texts.	Purpose and Audience Identificar el propósito y el destinatario
		Making Inference/Interpreting Messages Interpretar mensajes, hacer inferencias.
		Responding to and Evaluating Texts Expresa opiniones, da razón de sus opiniones basándose en su evaluación del texto.
		Audience Responses Describe como diferente audiencia puede responder a un tipo de texto específico.
		Point of views Identificar que punto de vista presenta el texto.
		Productions Perspectives Identifica quien y para que produce los diferentes textos
2	Identify some media forms and explain how the conventions and techniques associated with them are used to create meaning;	Form
		Conventions and Techniques
3	Create a variety of media texts for different purposes and audiences, using appropriate forms, conventions, and techniques;	Purpose and Audience
		Form
		Conventions and Techniques
		Producing Media Texts
4	Reflect on and identify their strengths as media interpreters and creators, areas for improvement, and the strategies they found most helpful in understanding and creating media texts.	Metacognition
		Interconnected skills

Elementos de Progresión

<p><i>Mensajes mediáticos</i></p> <p><i>Acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una variedad de formatos (desde impresos hasta videos o Internet). Teniendo en cuenta en todo momento 5 elementos.</i></p> <p><i>Los mensajes analizados, evaluados y creados van siendo más complejos conforme las edades avanzan.</i></p>	Autoría
	Formato
	Audiencia
	Contenido
	Propósito

Análisis cualitativo: Ventajas y desventajas encontradas a la división de los niveles de corte de progresión.

Ventajas 8 niveles	Desventajas 8 niveles
<ul style="list-style-type: none"> Los logros esperados son mejor detallados en una propuesta con tantos niveles. 	<ul style="list-style-type: none"> Se da poco tiempo de desarrollo de las capacidades y habilidades por nivel. Algunas expectativas específicas se repiten muchas veces, la progresión se observa solamente en los materiales a ser evaluados, esto puede ser un elemento de error al evaluar los logros.

Análisis cualitativo: Propuesta de metas o estándares de aprendizaje.

- Esta propuesta presenta 4 estándares en Media Literacy, que distribuyen las capacidades en como se maneja los textos, su análisis crítico, cuál es el mensaje que se quiere transmitir, cuál es la intención y finalmente la capacidad de crear material propio.
- La Alfabetización de medios responde en esencia a 5 preguntas básicas, que marcan los elementos de progresión.
- Considero que la propuesta es acertada.
- La última capacidad que plantea desarrollar la reflexión de las fortalezas que cada estudiante tiene como intérprete inteligente y creador de medio de comunicación es una meta que resume el objetivo de la Alfabetización en medios.

ANÁLISIS DE PROPUESTAS CURRICULARES

EN COMUNICACIÓN DIGITAL

THE ONTARIO CURRICULUM – TECHNOLOGICAL EDUCATION – GRADES 9 AND 10.

Esta propuesta plantea el Programa en Educación en Tecnología. Este programa forma parte de una certificación de altas habilidades en especializaciones para estudiantes de los grados mayores que ya van pensando y decidiendo en la ocupación o profesión que quieren desempeñar luego de la etapa escolar.

En el grado 9, plantea los siguientes componentes:

Explorando Tecnologías

1. Fundamentos de Tecnologías
2. Habilidades Tecnológicas
3. Tecnología, el entorno y la sociedad.
4. Práctica profesional y oportunidades profesionales.

En el grado 10, plantea los siguientes componentes:

Tecnología de Comunicaciones

1. Fundamentos de tecnologías de comunicaciones.
2. Habilidades de tecnologías de comunicaciones.
3. Tecnología, entorno y sociedad.
4. Práctica profesional y pportunidades profesionales.

Tecnología de la Construcción

Industria ecológica

Cuidado de la salud

Turismo y Hospitalidad

Tecnología de la manufactura

Diseño Tecnológico

Tecnología del Transporte

Elementos de Progresión

Es difícil definir los elementos de progresión ya que los cursos son encapsulados por grado, aunque para llegar a esta selección los alumnos deben tener pre-requisitos en el manejo de herramientas tecnológicas, los cuales plantean 4 categorías:

1. Conocimiento y comprensión.
2. Pensamiento.
3. Comunicación.
4. Aplicación.

Conclusiones

- Esta propuesta no ayuda a nuestra investigación de manera directa, ya que no desarrolla la capacidad de “Comunicación Digital” como un tópico.
- Se refiere a cursos de especialización para alumnos de los últimos grados de la Educación Secundaria en Ontario.